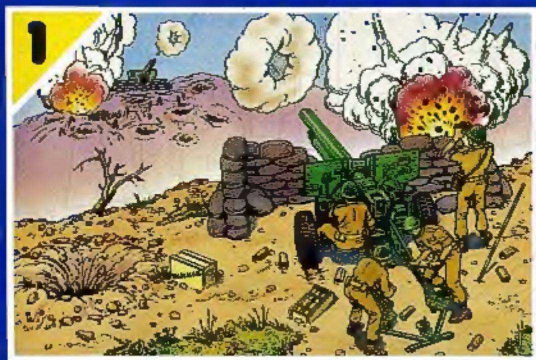
XONOX®

DOUBLE-ENDER

TWO VIDEO COMPUTER GAMES

Artillery Duel



Deutsch	Spielanleitung
Francais	Mode D'Emploi
English	Game Instructions
Nederlands	Spelinstructie
Italiano	Guida per gioco
Español	Instrucciónes del Juego

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer XONOX Programm-Cassette den Konsolenschalter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles verlängert.
ACHTUNG! Spiel wird durch Betätigen des "GAME SELECT" Schalters in Gang gesetzt.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette de jeu d'XONOX, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolognera la durée de vie de votre jeu Système d'ordinateur de Vidéo™ ATARI 2600™.
ATTENTION! Jeu commencera par l'appui de la touche "GAME SELECT".

Note: Always turn the console POWER switch OFF when inserting or removing a XONOX Game Program cartrige. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ Game.
ATTENTION! Start game by pulling down "GAME SELECT" switch.

Tip: Zet de aan/uit schakelaar von uw XONOX Spel Computer altijd op de stand OFF bij het plaatsen of verwijderen van een XONOX Spelprogramma cassette. Dit beschermt de electronische onderdelen en verlengt de levensduur van uw ATARI 2600™ Video Computer System™ spel.
LET OP! Begin het spel door de "GAME SELECT" knop naar beneden te drukken.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco XONOX portare sempre l'interruttore di alimentazione (POWER) della console nella posizione OFF. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durrat utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.
ATTENZIONE! Il gico viene messo in funzione azionando l'interruttore "GAME SELECT".

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego XONOX gire siempre el interruptor principal (POWER) de la consola a la posición OFF. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.
ATENCION! Para empezar el juego ponga el conmutador "GAME SELECT" hacia abajo.



ARTILLERY DUEL

Video Computer-Spiel

Als Kommandant einer Artillerie-Stellung mußt Du Dich auf ein aufregendes Duell gefaßt machen, das Deine ganze Tatkraft und Geschicklichkeit erfordert, wenn Du die Vernichtung Deines Gegners planst und koordinierst. Prüfe den Wind, verbessere wenn nötig, Geschützwinkel und Pulverladung und dann heißt es "Feuer frei".

Unterschiedliche Terrains und verschiedene Geschützpositionen sorgen dafür, daß jede Schlacht anders verläuft. Fange als "Hauptmann" an, und wenn Deine Geschicklichkeit bei der Beurteilung von optimaler Windrichtungsmessung und Geschützeinstellung größer wird, kannst Du Dich zum General befördern. Bist Du aber General, dann mußt Du in der Lage sein, schnelle Entscheidungen zu treffen.

1. Was ist Deine Aufgabe?

Vernichte die gegenüberliegende Artillerie-Stellung, bevor Du zerstört wirst. Stimme zwischen Dir und Deinem Gegner ab, wieviele gewonnene Schlachten zum Sieg führen. (z.B. Sieger ist der Spieler, der zuerst 5 Geschützstellungen zerstört hat).

2. Wie kontrollierst Du das Spiel?

Der erste Spieler benutzt den linken Steuerhebel und den Abschußknopf, der zweite Spieler den rechten.

Mit dem Steuerhebel wird der Geschützwinkel gesteuert (rauf oder runter) und die Pulvermenge (mehr oder weniger), die für jeden Schuß gebraucht wird. Mit dem Abschußknopf wird die Kanone abgefeuert.

3. Wie werden die Punkte angezeigt?

Am Ende jeder Schlacht werden die zusammengezählten Punkte für die von Dir und Deinem Gegner erlegten Geschütze unten an jeder Seite des Bildschirms angezeigt.

4. Wie sind die Schwierigkeitsgrade?

Du hast 2 Schwierigkeitsgrade zur Verfügung: Hauptmann und General. Schwierigkeitseinstellung "A" auf der Konsole steht für den General und die "B" Einstellung steht für den Hauptmann. Jeder Spieler kann wählen, mit welcher Einstellung er spielen will.

5. Wie wird gezählt?

Die Punktvergabe ist bei jeder Einstellung gleich. Du bekommst eine Belobigung, wenn Du die gegenüberliegende Geschützstellung in die Luft jagst, bevor Du selbst vernichtet wirst.

Spielverlauf - Einstellung "Hauptmann"

Stelle mit Hilfe des Steuerhebels Pulvermenge und Geschützwinkel ein. Beachte dabei den Wind und den Einschlag Deines letzten Geschosses. Du hast 30 Sekunden, Deinen Schuß vorzubereiten, dann feuert das Geschütz automatisch. Die Bildschirmuhr zeigt an, wieviele Sekunden Du für Deine Kalkulation zur Verfügung hast. Bist Du fertig, drücke auf den Abschußknopf. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler das Geschütz des anderen zerstört hat.

Spielverlauf - Einstellung "General"

Die veränderlichen Faktoren (wie Windrichtung und -geschwindigkeit, Geschützwinkel, Pulverladung und Terrain) bleiben die gleichen wie bei Einstellung "Hauptmann". Aber als Ranghöherer hast Du jetzt 15 Sekunden weniger Zeit, um Deine Vorbereitungen zu treffen. Auch werden die Windveränderungen zwischen den Abschüssen größer. Weil Du General geworden bist, hast Du jetzt weniger Reaktionszeit, um die richtigen Entscheidungen zu treffen. Schätze die Lage ein und entscheide Dich schnell, welche Veränderungen am Geschützwinkel bzw. an der Pulverladung die beste Flugbahn ergeben, damit das Geschoß im Ziel landet. Du solltest immer wissen, wo Dein Geschoß beim letzten Versuch eingeschlagen ist und wie Windrichtung und -geschwindigkeit aussahen. Dann kannst Du Dir, wenn Du wieder am Zug bist, ausrechnen, welche Einstellung unter den gegebenen Umständen am günstigsten sind.

Wie gehst Du strategisch vor, um eine Schlacht zu gewinnen?

Wenn Du eine Schlacht beginnst, dann feuere zunächst einen Probeschuß ab unter Berücksichtigung Deiner bereits gemachten Erfahrungen mit Schwerkraft und Wind. Bei jedem Spiel sind Schwerkraft-und Windverhältnisse leicht verändert um einen erfahrenen Spieler daran zu hindern, sich Schußdistanzen und Flugbahnen zu "merken" (Geschoßwinkel bei unterschiedlichen Geschützwinkeln).
Deshalb ist der erste Schuß sehr wichtig. Beobachte auch die Schüsse des Gegners. Aus seinen Vorbereitungen und ihren Auswirkungen kannst Du lernen und Deine Technik verbessern.

Je höher Du das Rohr einstellst, desto steiler ist der Schußwinkel. Das ist günstig für die Vernichtung einer Geschütz-Batterie, die in einem Tal oder hinter einem Berg verborgen ist, aber Geschosse mit steilem Winkel werden mehr vom Wind beeinflußt. (Anmerkung: Die Erhöhung der Pulverladung um einen Punkt egalisiert die Zunahme des Windes um 2 Meilen pro Stunde bei einem Geschützwinkel von 60 Grad). Dies ändert sich geringfügig bei jedem neuen Spiel. Wenn Du nicht mehr weiter weißt, läßt Du Dich mit Deinem Gegner in Diskussionen ein und gibst ihm schlechte Ratschläge, um ihn zu verwirren. Das ist eine Art von Spionageabwehr und wird häufig von kriegführenden Truppen benutzt, um dem Feind falsche Informationen zuzuspielen.

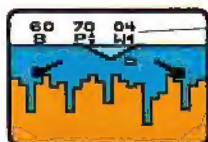
Hast Du Deine Schlacht geschlagen und entweder Du oder Dein Gegner hat gewonnen, dann wartet Ihr bis das nächste Schlachtfeld erscheint und Ihr weiterspielen könnt. Dies geschieht automatisch, und der Verlierer bekommt dann den ersten Schuß.

Um die Spielebene neu aufzustellen oder mit neuen Spielern zu spielen, drückst Du auf den RESET-Knopf und folgst den Anweisungen zum Start eines neuen Spiels.

Lege Deine Artillerie Duell Video Spiel-Kassette ein.



Auf dem Bildschirm erscheint eine alpine Landschaft mit Bergen, Tälern und schneebedeckten Bergen. Das Terrain ist bei jeder Schlacht anders. 2 Artillerie-Geschütze stehen sich gegenüber. Das Geschütz mit einem blinkenden schwarzen Fenster ist mit dem nächsten Schuß an der Reihe. Um eine Schlacht zu gewinnen mußt Du äußerst geschickt sein und schnelle Entscheidungen treffen. Das Spiel Artillerie Duell hat eine Anzahl von Hilfsmitteln, mit denen Du gut kalkulieren und die einzelnen Schlachten und den Krieg gewinnen kannst.



Oben auf dem Bildschirm gibt es drei Instruktionskästen. Der Kasten links (B) zeigt den Rohr-Winkel an. Der Kasten direkt in der Mitte (P) zeigt die Pulverladung an. Werden die Einstellungen an diesen beiden Kästen korrekt gemacht, so wird ein direkter Treffer erzielt. Der Kasten rechts (W) ist der Windgeschwindigkeits-Anzeiger. Die kleine weiße Fahne direkt daneben wird zur Bestimmung der Windrichtung benutzt.

Bei jeder neuen Runde wird zuerst die Geschwindigkeit und Richtung des Windes bestimmt. Du hast 30 Sekunden, um die richtigen Einstellungen vor dem Feuern vorzunehmen. Indem Du den Steuerhebel nach rechts oder links bewegst, führst Du den blinkenden Pfeil zu den Kästen (B) oder (P), die Du regulieren willst.

Rohrwinkel

Ziehe den Steuerhebel nach oben, um den Winkel des Rohres steiler – und nach unten, um ihn flacher zu machen.

Pulver Ladung

Ziehe den Steuerhebel nach oben, um die Pulverladung für ein Geschoß zu erhöhen. Beim Herunterziehen verringert sich die Pulverladung.

Windgeschwindigkeit und -Richtung

Das Instrument mit der Bezeichnung (W) zeigt die Windgeschwindigkeit in Meilen pro Stunde an.

Countdown bis zum Feuern

Die unten in der Mitte des Bildes erscheinenden Zahlen zeigen die Anzahl der vor dem Abschuß noch verbleibenden Sekunden an. 30 Sekunden für den "Hauptmann" und nur 15 Sekunden für den "General".



Sobald die richtigen Einstellungen gemacht sind, sollte das Geschütz abgefeuert werden. Denn wenn der Countdown abgelaufen ist, feuert das Geschütz automatisch. Es wird solange gefeuert, bis eines der beiden Artillerie Geschütze vernichtet ist. Ist eine Schlacht gewonnen, marschieren Infanterie-Soldaten zu Trommelmusik und zeigen an, welche Seite das Terrain kontrolliert. Der Krieg wird auf anderem Terrain mit neuen Aufgaben fortgesetzt.



ARTILLERY DUEL

Jeu vidéo

Vous êtes l'officier responsable de l'emplacement du canon. Vous devez controler le duel d'artillerie tandis que vous planifiez et coordonnez la destruction de votre adversaire. Vérifiez le vent et ajustez l'angle de votre canon, ajoutez la poudre et tirez! Divers types de terrains ainsi que l'emplacement de votre canon vous assureront que chaque bataille sera différente. Débutez comme Capitaine et tandis que vos connaissances sur les effets du vent et sur l'ajustement de l'angle de votre canon s'accroissent, vous pourrez être promu Général. Mais une fois Général vous devrez être en mesure de prendre les décisions très rapidement.

1. OBJECTIF DU JEU:

Détruire le canon de l'adversaire avant qu'il ne vous détruise. Determinez entre vous et votre adversaire combien de batailles vous allez jouer durant votre guerre (par exemple, le premier joueur à détruire cinq canons).

2. CONTRÔLE:

Le premier joueur utilise le joystick gauche et le bouton de tir, le deuxième joueur utilise le droit. Le joystick contrôle l'angle du canon (vers le haut ou vers le bas) et la quantité de poudre (vers le haut ou vers le bas) utilisée à chaque tir. Le bouton de tir envoie votre missile.

3. INDICATION DE SCORE:

Aprés chaque bataille la somme des canons que vous et votre adversaire aurez détruits apparaîtra de chaque côté au bas de l'écran.

4. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:

Vous avez deux niveaux de difficulté; le bouton de difficulté "A" est pour être Général et le bouton "B" est pour être Capitaine. Chaque joueur sélectionne le niveau auquel il veut jouer.

5. SCORE:

Le score est le même pour tous les niveaux. Vous avez droit à des crédits quand vous détruisez le canon de votre adversaire avant qu'il ne détruise le vôtre.

DÉROULEMENT DU JEU - CAPITAINE

Ajustez le niveau de poudre et l'angle du canon en utilisant votre joystick. Prenez note de vos tirs précédents et du vent pour faire les bons ajustements. Vous aurez droit à trente (30) secondes pour préparer votre tir avant que le mécanisme de tir automatique n'entre en fonction. Le cadran sur l'écran vous indique les secondes que vous aurez pour faire vos calculs. Quand vous êtes prêt,pressez le bouton de tir. La partie continuera jusqu'à ce que l'un des canons soit détruit.

DÉROULEMENT DU JEU - GÉNÉRAL

Vous aurez toujours droit à toutes les variantes (la direction du vent et la vitesse, l'angle du canon, le niveau de poudre et le terrain) que vous aviez quand vous étiez Capitaine. Mais vu votre rang plus élevé, vous avez moins de temps (15 secondes) pour faire vos ajustements de tir. La variation du vent augmentera aussi entre les tirs. Une partie du défi d'être Général c'est que vous avez moins de temps pour réagir et prendre les décisions. Etudiez la situation et décidez rapidement des changements à effectuer à l'angle du canon et/ou à la quantité de poudre nécessaire. Pour que votre prochain tir suive la bonne trajectoire et détruise le canon adverse, vous devez essayer de vous souvenir où votre dernier tir est tombé et qu'elle était la vitesse du vent. De cette façon à votre prochain tir vous pourrez faire les ajustements nécessaires dans de nouvelles conditions.

STRATÉGIES POUR GAGNER LA PARTIE

Quand vous débutez la partie, vérifiez un tir en vous basant sur vos expériences précédentes et vous pourrez voir comment la gravité et le vent affecte votre tir. Chaque jeu à une gravité et une rapidité différentes pour empêcher un joueur d'expérience de mémoriser les distances et les trajectoires (trajectoires des tirs aux différents angles du canon). Le premier tir est donc très important, Vérifiez aussi le tir de votre adversaire, vous pourrez voir comment ses ajustements affecteront ses tirs et en prendrez note pour rendre les vôtres plus efficaces. Plus haut sera l'angle de votre canon, plus élevé sera votre tir. Ceci est bon pour viser un canon caché dans une vallée où derrière une montagne, mais les tirs aux angles élevés sont plus affectés par le vent. Ceci changera sensiblement à chaque nouvelle partie.

En dernier lieu, utilisez les échanges verbaux et donnez de mauvaises indications pour déranger et induire en erreur votre ennemi. Ceci se nomme "contre informations" et est souvent utilisé dans les vraies forces armées pour donner de fausses pistes à l'ennemi, afin de prendre avantage d'une situation.

JOUER DE NOUVEAU

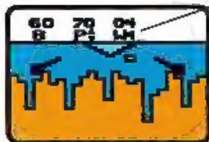
Après avoir mené votre bataille et que vous ou votre adversaire ayez gagné, vous avez simplement à attendre pour un nouveau terrain et continuer votre guerre. Ceci va se produire automatiquement et le perdant aura droit au premier tir. Pour recommencer avec un nouveau pointage ou pour avoir de nouveaux joueurs pressez le bouton "RESET" et suivez les instructions pour une nouvelle partie.

RÉSUMÉ DES INSTRUCTIONS

Installez votre cartouche de jeu vidéo "ARTILLERY DUEL"



Sur votre écran apparaitra un terrain avec des collines, des vallées ou des montagnes aux sommets enneigés. Le terrain changera à chaque nouvelle bataille. Deux canons se feront face, chacun de son côté. Le canon avec une fenêtre scintillante ▪ le contrôle. Pour gagner n'importe qu'elles des batailles il faut de bonnes et rapides décisions. Artillery Duel a quelques intruments pour vous aider à faire les bons calculs pour gagner une bataille et finalement la guerre.



En haut de votre écran se trouvent trois carrés d'instructions. Le carré à votre gauche est marqué "B" vous montrant l'angle du canon. Le carré au milieu est marqué "P" pour le niveau de poudre. De bons ajustements de ces deux données seront déterminants pour un tir direct. Le carré à votre droite est marqué "W" et est votre indicateur pour la vitesse du vent. Directement à côté se retrouve un petit drapeau blanc qui vous indiquera la direction du vent.

Quand une nouvelle serie de tir débutera,vous voudrez premièrement déterminer la vitesse et la direction du vent. Vous aurez droit à 30 secondes pour faire les bons ajustements avant votre tir. En déplaçant votre joystick vers la droite ou la gauche vous dirigez le clignotement vers les indicateurs "B" ou "P" pour lesquels vous désirez faire des ajustements.

L'Angle du Canon

Poussez vers le haut votre joystick pour augmenter l'angle du canon et vers le bas pour diminuer l'angle du canon.

Niveau de poudre

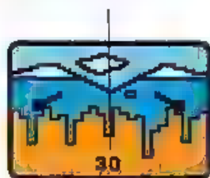
Pour augmenter le quantité de poudre poussez sur votre joystick. Baissez votre joystick pour diminuer le niveau de poudre.

Direction/Vitesse de Vent

L'instrument marqué "W" indique la vitesse. Vérifiez le petit drapeau blanc ou le mouvement des nuages pour détermi- ner la direction du vent.

Compte à Rebours

Les chiffres apparaissant au centre du bas de votre écran indiquent le nombre de secondes qu'il vous reste afin de préparer votre tir - 30 secondes pour un Capitaine et seule- ment 15 secondes pour un Géneral.



Une fois les bons calculs faits vous devez tirer. Une fois le compte à rebours de 30 secondes terminé, votre tir se fera automatiquement. Les tirs continueront jusqu'à ce que l'un des deux canons soit détruit. Quand une bataille est ga- gnée, un groupe de soldats de l'infanterie marchera avec des battements de tambour du côté victorieux. La guerre continue sur de nouveaux terrains et avec de nouveaux défis.



ARTILLERY DUEL

Video Game

As the officer in charge of an artillery gun emplacement, you must square off for an exciting duel of skill and action as you plan and coordinate the destruction of your opponent. Check the wind, make critical adjustments of barrel angle and powder charge, and fire! Random terrains and gun placement ensure that every battle is different. Start off as a Captain and as your skill in measuring the effects of wind and shot adjustment increases, you can promote yourself to General, but when you are a General you have to be able to make fast decisions!

1. OBJECT of the GAME:
Destroy the opposing artillery gun emplacement before he destroys you. Predetermine between you and your opponent how many battles you are going to play in your war (i.e., first player to destroy five gun placements).

2. CONTROLS:
Player No. 1 use left joystick and fire button; player No. 2 use the right. Joystick controls the barrel angle (up or down) and the amount of powder (up or down) used for each shot. The fire button fires your gun.

3. SCORE DISPLAY:
At the end of each battle, a cumulative score of the number of gun emplacements which both you and your opponent have knocked out will be displayed on each side at the bottom of the screen.

4. SKILL LEVELS:
You have two skill levels, Captain and General. The "A" difficulty switch on the console is for General and the "B" switch is for Captain. Each player may select which level to play on.

5. SCORING:
Scoring is the same on all levels. You are given credit for blowing up the opposing gun emplacement before being destroyed yourself.

PLAY ACTION – CAPTAIN LEVEL:

Adjust powder level and barrel angle using the joystick. Take into account your previous shot's point of impact and the wind in making your adjustments.

You will have thirty (30) seconds to set up your shot before the automatic firing mechanism takes over. The on-screen clock tells you how many seconds you have to make your calculations. When you are ready, press the fire button to fire. The game will continue until one player has destroyed the opponent's emplacement.

PLAY ACTION — GENERAL LEVEL:

You will still have all the variables (wind direction and speed, barrel angle, powder level and terrain) that you had in the Captain level, but as your rank increases you will have less time (15 seconds) to make your adjustment decisions. The wind variations will also increase between shots. Part of the challenge of being a General is that you will have less time to react to make the proper decisions. Assess the situation and rapidly decide what changes in your barrel angle and / or amount of powder will give your shot the proper trajectory to hit your target. You must alway try to remember where your shot landed on the previous attempt and what the wind direction and wind speed were. This way when it is your turn again you can estimate which adjustment will be best under the particular conditions.

STRATEGIES FOR WINNING THE BATTLE:

When you first start ■ battle, test fire a shot based on your past experiences to see how gravity and wind are affecting your shot. Each game has slight gravity and wind force changes to prevent an experienced player from "memorizing" shot distances and trajectories (angles that the shots make at different barrel angle). Therefore the first shot is very important. Watch the opponent's shot as well, for you can learn from how his adjustments affect his shots to make yours more effective.
The higher you point your barrel the steeper the angle of your shot will be. This is good for getting at ■ gun emplacement nestled in ■ valley or behind a mountain, but high angle shots are more affected by the wind. (Note: about one increment of powder is equal to 2 MPH of wind change at 60° of barrel angle). This changes slightly with each new game.
As a last resort, use verbal exchanges and bad advice to distract and confuse your enemy. This called "counter intelligence" and is often used by real military forces to supply false information to the enemy for their advantage.

PLAY IT AGAIN:

After you have fought your battle and either you or your opponent has won, simply wait for the next terrain to set up and continue in your war. This will happen automatically, and the loser will be awarded the first shot.

To reset the score or to assign new player ranks, press the RESET button and follow the instructions for starting the game.

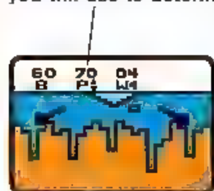
ARTILLERY DUEL — INSTRUCTION SUMMARY

Hook up your Artillery Duel video game cassette.

On your screen will appear an alpine terrain with hills, valleys and snow-capped mountains. Terrain will change with each new battle. Two artillery guns face each other on each side. The gun with a flashing black window has control. Winning any battle takes cunning and quick decision making. Artillery Duel has a number of instruments in which to help you make correct calculations to win a battle and finally win the war.



At the top of your screen are three instrument boxes. The box on the left is labeled "B", showing barrel angle. The box directly in the middle of your screen is labeled "P" for powder level. The correct adjustments to these two boxes will determine a direct hit. The box on the right of your screen, labeled "W", is your wind speed indicator. Directly next to it is a small white flag, which you will use to determine wind direction.



When a new round of firing begins you will first want to determine wind speed and wind direction. You will have 30 seconds to make the correct adjustments before firing. By moving your joystick right or left you will guide the blinking arrow to the instrument box "B" or "P" you wish to make adjustments to.

Barrel Angle

Push up your joystick to increase the barrel angle and down on the joystick to decrease the angle.

Powder Level

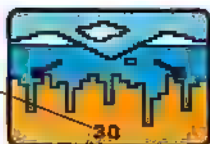
To increase the powder charge used in a shot push up on your joystick. Pull down on your joystick to decrease your powder level.

Wind Speed/Direction

The instrument labeled "W" indicates wind speed in MPH. Watch the little white flag or the movement of the clouds to determine wind direction.

Shot Countdown

The numbers diplayed at the bottom center of the screen indicate the number of seconds remaining before you must fire – 30 seconds for Captain and only 15 seconds for General.



Once the correct calculations have been made you should fire your gun. After your 30-second shot countdown has expired your gun will automatically fire. Firing will continue until one of the artillery guns is destroyed. When a battle is won, infantry soldiers marching to ■ military drumbeat will announce which side has control of the territory. The war continues with new terrain and new challenges.



ARTILLERY DUEL

Video Game

Als commandant van een artillerie-stelling zet je je schrap voor een opwindend duel van vaardigheid en actie wanneer je de vernietiging van je vijand plant en leidt. Controleer de wind, zorg voor de juiste instelling van de loophoek (elevatie) en lading, en . . . vuur!

Willekeurige terreinen en plaatsing van het kanon zorgen ervoor dat iedere slag verschillend is. Begin als kapitein en wanneer je behendigheid bij het bepalen van de effekten van wind en lading groter wordt, kun je jezelf tot generaal bevorderen, maar wanneer je generaal bent, moet je in staat zijn snel beslissingen te nemen!

1. OPZET VAN HET SPEL:

Vernietig de artillerie-stelling van de vijand voor hij jou uitschakelt. Leg van tevoren met je tegenstander vast hoeveel veldslagen je in je oorlog gaat leveren (d.w.z.b.v. de eerste speler die vijf artillerie-stellingen heeft uitgeschakeld).

2. BESTURING:

Speler 1 gebruikt de linker stuurunit en actieknop; speler 2 gebruikt de rechter. De stuurknop regelt de loophoek (naar boven of beneden) en de grootte van de lading (naar boven of beneden) gebruikt voor elk schot. De actieknop vuurt het kanon af.

3. SCOREVERMELDING:

Aan het eind van iedere slag zal de totaalscore van het aantal artillerie-stellingen dat zowel door jou als je tegenstander is uitgeschakeld, aan weerzijden onder op het scherm worden weergegeven.

4. MOEILIJKHEIDSNIVEAUS:

Er zijn twee moeilijkheidsniveaus, kapitein en generaal. De "A" moeilijkheidsschakelaar is voor generaal, de "B" schakelaar is voor kapitein. Elke speler kan kiezen op welk niveau hij wil spelen.

5. PUNTENSCORE:

Het behalen van punten is hetzelfde voor beide niveaus. Je krijgt punten voor het uitschakelen van de artillerie-stelling van je tegenstander, vóór jezelf wordt uitgeschakeld.

SPELACTIE - KAPITEINSNIVEAU

Stel grootte van de lading en de loophoek in met de stuurknuppel Houd rekening met eerdere inslagplaatsen en wind bij het instellen van je kanon. Je hebt dertig (30) seconden om je schot voor te bereiden, voordat het automatisch afvuurmechanisme het van je overneemt. De klok op het scherm vertelt je, hoeveel seconden je nog hebt om je berekeningen te maken. Wanneer je gereed bent, druk je de actieknop in om het kanon af te vuren. Het spel gaat door totdat een van de spelers het kanon van zijn tegenstander heeft uitgeschakeld.

SPELACTIE - GENERAALSNIVEAU

Je hebt dezelfe variabele factoren (windrichting en - snelheid, loophoek, ladingsgrootte en terrein) die je had op kapiteinsniveau, maar bij stijgen van rang beschik je nu over minder tijd om je berekeningen te maken en je kanon in te stellen. Ook de variaties in windsnelheid en -richting zullen tussen twee schoten in sterker worden. Een deel van de uitdaging om generaal te zijn is dat je minder tijd hebt om de juiste beslissingen te nemen. Beoordeel de situatie en besluit dan snel welke wijzigingen je wilt aanbrengen in loophoek en/of ladinggrootte voor het verkrijgen van de juiste baan voor een voltreffer. Je moet altijd onthouden waar je projectiel de vorige keer terecht kwam en wat toen windsnelheid en -richting waren. Op deze manier kun je, wanneer je weer aan de beurt bent schatten welke instelling het beste is onder de gegeven omstandigheden.

TAKTIEK VOOR HET WINNEN VAN DE SLAG

Vuur, wanneer je een slag begint eerst een proefschot, gebaseerd op je vorige ervaringen om te zien welke invloed zwaartekracht en wind hebben op je schot. Elk spel vertoont kleine wijzigingnen in zwaartekracht en windsnelheid om te voorkomen dat een ervaren speler de schootsafstanden en trajecten "onthoudt" (de hoeken die de verschillende schoten maken bij verschillende loophoek – elevatie).

Het eerste schot is daarom uitermate belangrijk. Let ook op het schot van je tegenstander, omdat je aan de hand van zijn instelling kunt opmaken hoe je eigen schoten beter gericht kunnen worden.

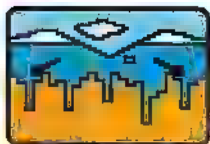
Hoe hoger je de loop richt, hoe steiler de schootshoek zal zijn. Dit is goed voor het treffen van een artillerie-stelling gelegen in een dal of achter een berg, maar schoten met een steilere schootshoek zijn ook gevoeliger voor wind. (Opmerking: één eenheid kruit komt ongeveer overeen met een verandering in windsnelheid van 2 mph bij een loophoek van 60°). Dit verandert enigszins bij ieder nieuw spel. Een laatste tip is het uitwisselen van informatie en slechte adviezen om te tegenstander af te leiden en in verwarring te brengen.

Dit wordt contra-spionage genoemd en wordt vaak door militaire strijdmachten gebruikt om de vijand te voorzien van valse informatie om zo in een gunstiger positie te komen.

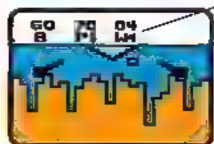
SPEEL OPNIEUW

Nadat je je slag hebt geleverd en jij of je tegenstander heeft gewonnen wacht je gewoon tot het volgende terrein verschijnt en kun je de oorlog weer voortzetten. Dit gebeurt automatisch, waarbij de verliezer het eerste schot krijgt toegewezen. Om de score weer op nul te zetten of nieuwe moeilijkheidsniveaus in te stellen op te RESET toets drukken en de aanwijzingen voor beginnen van het spel opvolgen.

ARTILLERIE-DUEL - SAMENVATTING SPELREGELS



Steek je Artillery-Duel spelcassette in je spelcomputer. Op het scherm verschijnt een bergterrein met heuvels, dalen en met sneeuw bedekte bergen. Het terrein verandert bij iedere nieuwe slag. Er staan twee kanonnen tegenover elkaar opgesteld. Het kanon met het knipperende zwarte raampje kan worden ingesteld. Voor het winnen van een slag zijn list en snelle besluitvorming nodig. Artillery-Duel beschikt over een aantal instrumenten waarmee je de juiste berekeningen kunt uitvoeren om een slag en daarmee uiteindelijk de oorlog te winnen. Boven aan het scherm zijn drie instructiekaders. Het kader links is gemerkt met "B", en geeft de loophoek aan.



Het kader midden in het scherm is gemerkt met "P" voor de ladinggrootte. De juiste instelling van deze twee kaders is bepalend voor het verkrijgen van een voltreffer. Het kader rechts op het scherm is gemerkt met "W" en geeft de windsnelheid aan. Net daarnaast is een kleine witte vlag te zien, die je moet gebruiken voor het vaststellen van de windrichting. Bij een nieuwe ronde moet je eerst de windsnelheid en -richting bepalen. Je hebt 30 seconden de tijd voor het schieten. Door de stuurknuppel naar links of rechts te bewegen stuur je de knipperende pijl naar instrumentenkader "B" of "P", waar je wijzigingen wilt aanbrengen.

Loophoek (elevatie)

Druk de stuurknuppel naar boven om de loophoek te vergroten en naar beneden om de loophoek te verkleinen.

Ladinggrootte

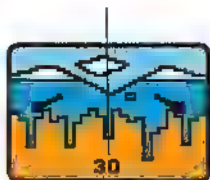
Voor het vergroten van de lading voor een schot de stuurknuppel naar boven bewegen. Voor een kleinere lading, de stuurknuppel naar beneden drukken.

Windsnelheid/-richting

Het instrument "W" geeft de windsnelheid im mph. Let op de kleine witte vlag of de beweging van de wolken voor het vaststellen van de windrichting.

Afvuurteller

De cijfers middenonder op het scherm geven het aantal seconden aan, dat nog resteert voor je moet vuren – 30 seconden voor kapitein en slechts 15 seconden voor generaal. Wanneer je klaar bent met de juiste berekeningen moet je je kanon afvuren.



Nadat er een periode van 30 seconden is verstreken zal het kanon automatisch worden afgevuurd. Het vuren gaat net zolang door tot één van de kanonnen is vernietigd. Wanneer de slag is gewonnen marcheren er op de maten van een militaire mars infanteristen over het slagveld om aan te kondigen welke kant het terrein beheerst. De oorlog wordt voortgezet met een nieuw terrein en nieuwe uitdagingen.



ARTILLERY DUEL

Duello di artiglieria
Video game

Quale comandante di un avamposto die artiglieria devi prepararti ad un eccitante duello che richiede tutta la tua energia ed abilità quando studi ■ coordini la distruzione del tuo nemico. Controlla il vento, regola esattamente l'angolazione de tiro ■ il carico di polvere e fai fuoco! Terreni e appostamenti sempre diversi fanno si che ogni battaglia sia sempre differente. Inizia con il grado di capitano e se la tua abilità, nel misurare gli effetti del vento e nel regolare il tiro, aumenta, puoi promuoverti a generale, ma da generale devi essere in grado di prendere delle decisioni più veloci!

1. Obiettivo del gioco:
Distruggere l'avamposto di artiglieria del nemico prima di venirne distrutto. Concordo in precedenza con l'altro giocatore quante battaglie volete giocare per vincere la guerra (per es. Il primo giocatore deve distruggere cinque avamposti nemici).

2. Controlli:
Il primo giocatore usa la leva di comando sinistra e il pulsante di apertura del fuoco; il secondo giocatore usa i comandi di destra. La leva di comando controlla l'angolazione della canna del cannone (su o giù) e il carico di polvere (più o meno) necessari ad ogni tiro. Con il pulsante di apertura del fuoco si fa sparare il cannone.

3. Punteggi:
Alla fine di ogni battaglia vengono indicati – sulla parte inferiore dello schermo – le somme del punti realizzati per ogni avamposto distrutto da te e dal tuo avversario.

4. Livelli di abilità:
Ci sono due livelli di abilità: capitano e generale. L'interruttore di difficoltà "A" sulla tavola dei comandi è per il generale, il "B" ■ per il capitano. Ogni giocatore può scegliere il livello a cui giocare.

5. Conteggio dei punti:
Il conteggio è lo stesso a tutti i livelli. Verrai premiato se riuscirai ■ distruggere l'avamposto nemico prima di venirne distrutto.

Svolgimento - posizione "capitano"

Regola il livello della polvere e l'angolazione della canna del cannone azionando l'apposita leva de comando. Tieni presente il punto di impatto del tuo precedente tiro e il vento e provvedi agli opportuni regolamenti.
Hai trenta (30) secondi per regolare il tuo tiro, poi entra in funzione il meccanismo automatico di sparo. L'orologio sullo schermo indica quanti secondi hai a disposizione per fare i tuoi calcoli. Quando sei pronto, premi il pulsante di apertura del fuoco e spara. Il gico continua fino a quando uno dei giocatori avrà disptrutto l'avamposto dell'altro.

Svolgimento - posizione "generale"

Avrai sempre le stesse variabili (direzione e velocità del vento, angolazione del cannone, livello della polvere e terreno) che avevi al livello di capitano, ma poiché sei salito di rango, avrai meno tempo (15 secondi) a disposizione per prendere le tu dicisioni di aggiustamento del tiro. Anche le variazioni del vento aumenteranno tra un tiro e l'altro. Come generale hai meno tempo di reazione per effettuare le migliori decisioni. Valuta la situazione e decidi velocemente quali cambiamenti, nell'angolazione del tiro e/o nel livello della polvere, faranno si che il tuo sparo segua l'esatta traiettoria per raggiungere il tuo obiettivo. Devi sempre cercare di ricordare il punto colpito con l'ultimo sparo e come erano la velocità e la direzione del vento. In questo modo, quando tocca di nuovo a te potrai valutare come regolare meglio lo sparo in base alle particolari condizioni in cui ti trovi.

Strategie per vincere battaglia

All'inizio di una battaglia, spara un colpo di prova, tenendo presente le precedenti esperienze, per vedere gli effetti che il vento e la forza di gravità hanno sul tuo sparo. In ogni gioco ci sono delle lievi variazioni delle condizioni della forza di gravità e del vento per impedire che un giocatore esperto "memorizzi" distanze e traiettorie di tiro (angolazione di tiro diversa anche con uguale angolazione del cannone). Comunque il primo tiro è molto importante.
Osserva anche il tiro dell'avversario in quanto puoi vedere i risultati dei suoi aggiustamenti e migliorare qundi la tua tecnica.
Più in alto punti il tuo cannone, più verticale è l'angolazione del tuo tiro. Questo va bene per la distruzione di una batteria situata in una valle o dietro una collina, ma i tiri verticali vengono maggiormente influenzati dal vento. (Nota: un incremento di polvere di una unità è pari all'aumento del vento di 2 miglia all'ora con un'angolazione di 60°). Il tutto cambia lievemente ad ogni nuovo gioco.

Come ultima risorsa induci l'avversario a discutere con te, dagli pessimi consigli per distrarlo e confonderlo. Si tratta di una specie di spionaggio militare come quello usato dalle vere forze militari per fornire false informazioni al nemico a proprio favore.

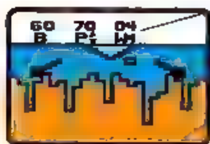
Continuazione del gico

Dopo aver combattuto una battaglia con la vittoria tua o del tuo avversario, aspetta semplicemente che appaia il nuovo campo de battaglie e continua la guerra. Questo avviene automaticamente e il perdente avrà diritto a sparare per primo. Per annullare il punteggio o per giocare con nuovi giocatori premi il pulsante RESET e segui le istruzioni di inizio del gioco.

Duello de artiglieria
Istruzioni sommarie



Inserire la cassetta.
Sullo schermo apparirà un terreno alpino con colline, vallate e montagne innevate. Il terreno cambierà ad ogni nuova battaglia. Due cannoni di artiglieria si affrontano da ogni parte. Tocca per primo al cannone con la finestrella nera illuminata a luce intermittente. Per vincere qualsiasi battaglia sono necessarie sia l'abilità che la velocità nel prendere decisioni. Il duello di artigleria ha un certo numero di strumenti che aiutano ad effettuare dei corretti calcoli per vincere una battaglia e alla fine la guerra.



In cima allo schermo ci sono tre caselle di istruzioni. La casella a sinistra "B" indica l'angolazione del cannone. La casella in mezzo "P" indica il livello delle polvere. Se queste due caselle saranno state regolate correttamente, sarà possibile far perfettamente centro. La casella a destra "W" indica la velocità del vento. Accanto ad essa c'è una piccola bandiera bianca che verrà usata per determinare la direzione del vento.

All'inizio di ogni apertura del fuoco dovrai determinare la velocità e la direzione del vento. Avrai 30 secondi di tempo per effettuare gli aggiustamenti del caso prima di far fuoco. Azionando la leva di comando a destra o a sinistra guiderai la freccia a luce intermittente verso la casella "B" o "P" a seconda degli aggiustamenti che desideri fare.

Angolazione della canna del cannone

Premi la leva verso l'alto per aumentare l'angolazione della canna del cannone e verso il basso per diminuirla.

Livello della polvere

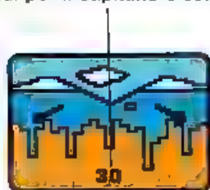
Per aumentare il carico della polvere usata per lo sparo premi la leva verso l'alto e verso il basso per diminuirne il livello.

Velocità e direzione del vento

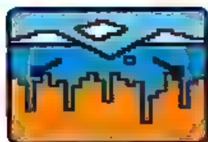
Lo strumento "W" indica la velocità del vento in miglia all'ora. Osserva la bandierina bianca o il movimento delle nuvole per determinare la direzione del vento.

Countdown

Le cifre che appaiono nel mezzo della parte inferiore dello schermo indicano i secondi che rimangono all'apertura del fuoco – 30 secondi per il capitano e solo 15 secondi per il generale.



Non appena effettuati i corretti calcoli devi sparare. Passati i 30 secondi di tempo fino al countdown, il tuo cannone sparerà automaticamente. Il fuoco continuerà fino a che uno dei cannoni de artiglieria sarà stato distrutto. Quando una battaglia è stata vinta, un battaglione di fanteria, che marcia a suon di musica militare, indicherà quale parte ha assunto il controllo del territorio. La guerra continua su un nuovo territorio e con altre variabili.



DUELO DE ARTILLERIA
JUEGO DE VIDEO

Como oficial encargado del emplazamiento de un cañon de artilleria, debe tomar una actitud de contienda para un vuelo apasionata de destreza y acción mientras planea y coordina la destrucción de su oponente. Hay que comprobar la dirección del viento, hacer los ajustes criticos del ángulo de tiro del cañon y de la carga de pólvora, y ¡hacer fuego.. Los terrenos seleccionados al azar y la colocación del cañon proporcionan la seguridad de que cada batalla es diferente. Empiece como Capitán y, ■ media que su perecia en la medición de los efectos del viento y en el ajuste del tiro aumenta, puede llegar Vd. mismo a ascenderse a General, pero cuando sea General, debe ser capaz de ¡tomar decisiones rápidas!.

1. OBJETO DEL JUEGO:

Destruir el emplazamiento del cañon de artilleria contrario antes de que éste le destruya a Vd. Determinar de antemano entre Vd. y su oponente cuántas batallas va Vd. a jugar en su guerra (p. e., el primer jugador va ■ destruir cinco emplaziamentos de cañon).

2. MANDOS:

El jugador No. 1 utiliza la palanca de gobierno y el botón de encendido de la izquierda, el jugador No. 2 utiliza los de la derecha. La palanca de gobierno controla al ángulo de tiro del cañon (hacia arriba o hacia abajo) y la cantidad de pólvora (variable) utilizada para cada disparo.

El botón de encendido dispara su cañon.

3. VISUALIZACION DE LA PUNTUACION:

Al finalizar cada batalla, una puntuación acumulativa del número de emplazlamientos de cañon que Vd. y su oponente han puesto fuera de combate, se visualizará en cada lado de la parte inferior de la pantalla.

4. NIVELES DE DESTREZA:

Vd. tiene dos niveles de destreza , Capitán y General. El conmutador de dificuldad "A" existente en el pupitre es para General, y el conmutador "B" es para Capitán. Cada jugador puede elegir el nivel con el cual desea jugar.

5. PUNTUACION:

La puntuación es la misma en todos los niveles. Se le hace a Vd. acreedor por destruir el emplazamiento del cañon del contrincante antes de que resulte destruido el suyo propio.

ACCION DE JUEGO — NIVEL DE CAPITAN:

Ajuste el nivel de la pólvora y el ángulo de tiro del cañon utilizando la palanca de gobierno. Tenga en cuenta, al efectuar sus ajustes, su punto de impacto del disparo anterior y el viento.

Vd. dispondrá de treinta (30) segundos para ajustar su tiro antes de que el mecanismo de disparo automático entre en funciones. El reloj que aparece sobre la pantalla le indica de cuántos segundos dispone Vd. para hacer sus cálcudos. Cuando esté preparado, pulse el botón de encendido para hacer fuego. El fuego continuará hasta que un jugador haya destruido el emplazamiento del oponente.

ACCIONDE JUEGO - NIVEL DE GENERAL:

Vd. todavia tiene todas las variables (dirección y velocidad del viento, ángulo de tiro, nivel de pólvora y terreno) que tenia con el nivel de Capitán, pero, dado que su rango aumenta, dispondrá Vd. de menos tiempo (15 segundos) para tomar sus decisiones con respecto al ajuste. Las variaciones del viento tambien aumentarán entre disparos. Parte del reto de ser un general estriba aun en que Vd. tiene menos tiempo para reaccionar cuando se trata de tomar las decisiones apropiadas. Enjuicie la situación y, rápidamente, decida cuáles son los cambios en su ángulo de tiro del cañon y/o cantidad de pólvora que conferirán a su tiro la trayectoria apropiada para dar en su blanco. Siempre debe intentar recordar dónde su disparo tocó tierra en el intento anterior, y cuáles eran la dirección y la velocidad del viento. De esta manera, cuando otra vez le toque el turno, puede estimar cuál es el ajuste mejor bajo las condiciones particulares.

ESTRATEGIAS PARA GANAR LA BATALLA:

Cuando Vd. es el primero en iniciar una batalla, pruebe de hacer fuego con un disparo basado en sus experiencias pasadas, al objeto de ver cómo la gravedad y el viento afectan a su tiro. Cada juego tiene ligeras variaciones en la gravedad y la fuerza del viento para evitar que un jugador con experiencia pueda "memorizar" las distancias ■ las trayectorias del tiro (ángulos que los tiros adquieren ■ diferentes ángulos del cañon). Por tanto, el primer tiro es muy importante. Vigile asimismo el tiro del oponente a fin de que Vd. pueda aprender el modo según el cual sus ajustes afectan a sus tiros, de modo que pueda hacer los de Vd. más efectivos. Cuanto más alto apunte su cañon, más empinado será el ángulo de su tiro. Esto es bueno para apuntar ■ un emplazamiento escondido en un valle ■ detrás de una montaña, pero los tiros con gran ángulo resultan más afectados por el viento.

(Nota: aproximadamente un incremento de pólvora es igual a 2 millas/hora de variación del viento a un ángulo de cañon de 60°). Cambia ligeramente con cada juego nuevo.

Como último recurso, utilice los intercambios verbales y los falsos consejos para confundir ■ su enemigo. Esto se llama "contra-inteligencia" y, frecuentemente, las fuerzas militares reales lo utilizan para proporcionar información falsa al enemigo, a fin de sacar ventaja de ello.

JUEGUE OTRA VEZ:

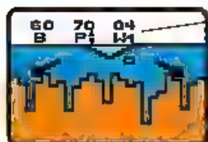
Una vez haya Vd. disputado su batalla y Vd., o bien su oponente, haya triunfado, basta simplemente esperar que aparezca el terreno siguiente para ponerse a punto y continuar la guerra. Esto sucederá automáticamente, debiéndose conceder al perdedor el primer tiro.

Para poner a cero la puntuación, o para asignar rango al nuevo jugador, púlsese el botón de RESET (Vuelta al estado inicial) y síganese las instrucciones para iniciar el juego.

DUELO DE ARTILLERIA - RESUMEN DE INSTRUCCIONES



Enganche su cassette de juego de video Artillery Duel. En su pantalla aparecerá un terreno alpino con colinas, valles y montañas con cumbres nevadas. El terreno cambiará con cada nueva batalla. Dos cañones de artilleria están enfrentado uno a otro en cada lado. El cañon con la ventanilla negra centelleante tiene el control. Para ganar cualqier batalla se necesita astucia y tomar rápidamente las decisiones. El Duelo de Artilleria tiene un cierto número de instrumentos que sirven de ayuda para efectuar los cálculos correctos necesarios para ganar una batalla y, finalmente, ganar la guerra.



En la parte superior de su pantalla hay tres cajas de instrucciones.La caja de la izquierda tiene por rótulo (B), e indica el ángulo de giro del cañon. La caja que se halla directamente en el centro de su pantalla lleva por rótulo (P) ■ indica el nivel de pólvora. Los ajustes correctos que se efectúen en estas dos cajas determinarán un impacto directo. La caja de la derecha de su pantalla, rotulanda (W), es un indicador de la velocidad del viento. Directamente a continuación de ella se encuentra una pequeña bandera blanca, la cual deberá Vd. utilizar para determinar la dirección del viento

Cuando empleza una nueva ronda de cañoneo, Vd. deberá primero determinar la velocidad y la dirección del viento. Para efectuar los ajustes correctos antes del cañoneo, dispondrá de 30 segundos. Desplazando su palanca de gobierno hacia la derecha a hacia la izquierda, Vd. guiará la flecha que emite destellos hacia la caja de instrumentos (B) o (P) en la cual desee efectuar los ajustes.

Angulo de tiro del cañon

Desplace hacia arriba su palanca de gobierno a fin de incrementar el ángulo de tiro, y hacia abajo, para disminuir este ángulo.

Nivel de pólvora

Para aumentar la carga de pólvora utilizada en un disparo, efectúe el desplazamiento hacia arriba de su palanca de gobierno. Efectúe ese desplazamiento hacia abajo de la misma palanca para disminuir el nivel de pólvora.

Velocidad/Dirección del viento

El instrumento rotulado (W) indica la velocidad del viento en millas/hora. Observe con atención la pequeña bandera blanca, o el movimento de las nubes, para determinar la dirección del viento.

Cuenta hacia atrás del tiro

Los números que se visualizan en la parte central inferior de la pantalla indican el número de segundos que quedan antes de que Vd. pueda hacer fuego; 30 segundos para Capitán y solamente 15 segundos para General.



Una vez efectuados los cálculos correctos, debe Vd. disparar su cañon. Tan pronto como haya expirado la cuenta hacia atrás de 30 segundos para efectuar el tiro, su cañon se disparará automáticamente. El cañoneo proseguirá hasta que quede destruido uno de los cañones de artilleria. Una vez ganada la batalla, unos soldatos de infanteria marchando con redoble de tambor militar anunciarán cuál es el lado que tiene el control del territorio. La guerra continúa con nuevo terreno y nuevo retos.




AtariBoxes
.com

Weitere XONOX Double-Ender werden regelmässig erscheinen. Information erhalten Sie direkt über XONOX: Deutschland/K-tel International GmbH, Schlitzer Strasse 6, D-6000 Frankfurt/Main 63. (0611/4015-0)

De nouveaux Doubles programmes XONOX paraitront regulierement. Pour tous renseignements complementaires XONOX: France/RCV, 255, Rue Gallieni, 92100 Boulogne-Billancourt. (01/605.76.80)

Further XONOX Double-Enders will be released regularly. Information directly from XONOX: United Kingdom/K-tel International Ltd., 620 Western Avenue, London W3 OTU. (01/9928000)

Er zullen regelmatig nieuwe XONOX Double-Enders worden uitgebracht. Informeer rechtstreeks bij XONOX: Nederland/K-tel (Holland) B.V., Oude Schipholweg 885, 2143 CD Boesingheliede. (02505-1683)

Altre XONOX Doppie-Cassette veranno publicate periodicamente. Informazioni darà XONOX: Italia/Melchioni S.P.A. Concessionaria esclusiva per l'Italia Via P. Coletta 37, 20135 Milano (02-5794219/221)

Más XONOX Doble-Cassettes de juegos seran publicados periodicamente. Información directamente de XONOX: España/Lauson S.A., Avda. Hospital Militar 58, entlo., 2.a, Barcelona-23. (214 24 28)